STAR TREK®

25TH ANNIVERSARY™

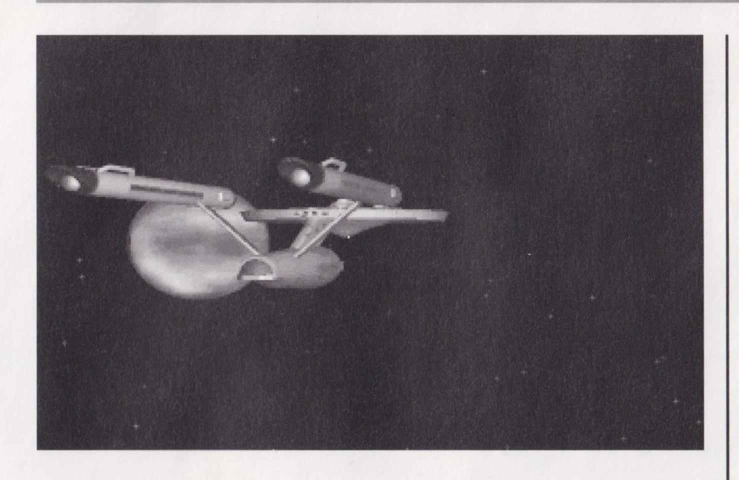


Interplay™

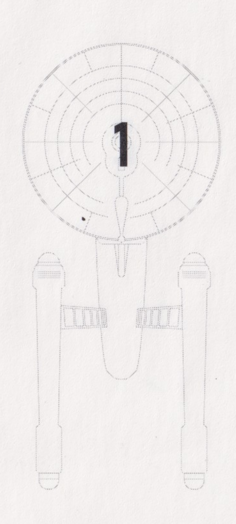
Deutsch



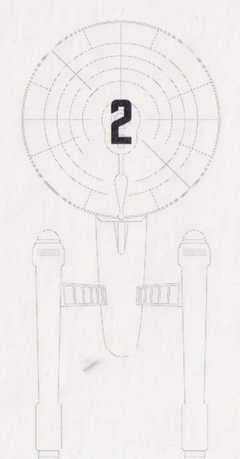
EINLEITUNG



In der **STAR TREK®: 25th ANNIVERSARY™-CD-ROM-VERSION** schlüpfen Sie in die Rolle von Captain James T. Kirk und übernehmen das Kommando der Enterprise™. Sie stehen vor den gleichen Befehlsentscheidungen wie er, und von Ihnen hängt das Schicksal der gesamten Enterprise-Crew ab. Das Spiel bietet mehrere Schauplätze: die Kommandobrücke der U.S.S. Enterprise, Planeten und andere Raumschiffe.



INHALT



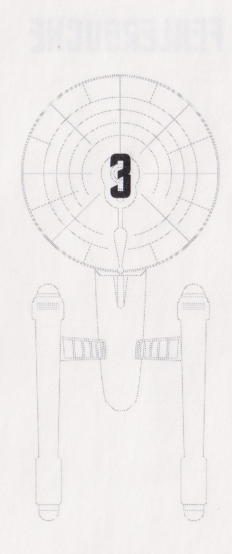
SYSTEM ANFORDERUNGEN



Vom Transporterraum aus lassen Sie und Ihre Crew sich hinunterbeamen, um unbekannte Welten zu erforschen...

Um die Star Trek® 25th Anniversary™-CD-ROM-Version spielen zu können, muß Ihr Computer folgenden Anforderungen genügen:

- 386SX-Computer oder besser
- 560 KB freier unterer Speicherbereich
- 1 MB verfügbarer Erweiterungsspeicher (EMS) und EMS-Speicherverwaltungssoftware, wie z.B. EMM386.EXE, QEMM oder 386MAX
- Pro Audio Spectrum-, Sound Blaster- oder damit zu 100% kompatible Soundkarte
- CD-ROM-Laufwerk
- Microsoft™-Maus oder kompatible
- Lautsprecher oder Kopfhörer



SPIELSYSTEM

SPEICHER

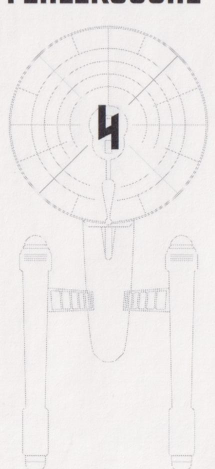
Um das Spiel betreiben zu können, benötigen Sie 560 KB freien unteren Speicherbereich und 1 MB freien Erweiterungsspeicher. Lesen Sie im Abschnitt "Fehlersuche" auf Seite 5 (*) nach, wie Sie Speicherplatz freimachen können. Wenn Ihr Computer über mehr als 1 MB Erweiterungsspeicher verfügt, nutzt das Spiel den gesamten verfügbaren Speicher. Je mehr Speicher, desto besser! Der Speicher wird dazu genutzt, Soundeffekte und Grafiken zu speichern, um sie bei Bedarf während des Spiels abrufen zu können.

INSTALLATION VON STAR TREK

Um die Star Trek®: 25th Anniversary™-CD-ROM-Version spielen zu können, müssen Sie einige Dateien auf der Festplatte installieren. Folgen Sie für die Installation den untenstehenden Anleitungen:

1. Booten Sie Ihren Computer mit DOS.
2. Geben Sie hinter dem DOS-Systemzeichen
   D: <Enter> gefolgt von
   INSTALL <Enter> ein. Wenn die Laufwerksbezeichnung Ihres CD-ROM-Laufwerkes nicht D: sein sollte, geben Sie statt D: den entsprechenden Laufwerksbuchstaben ein.
3. Beantworten Sie die vom **INSTALL**-Programm gestellten Fragen.
4. Wechseln Sie vor Spielstart in das richtige Unterverzeichnis, indem Sie
   C: <Enter> gefolgt von
   CD\TREKCD <Enter> eingeben.
   Jetzt schreiben Sie **STARTREK** <Enter>, um das Spiel zu starten.

FEHLERSUCHE



(**P**: = Problem, **L**: = Lösung)

P: Nicht genügend Speicher
L: Die Star Trek®: 25th Anniversary™-CD-ROM-Version benötigt 560 KB freien unteren Speicherbereich und 1 MB freien Erweiterungsspeicher (EMS). Um zu überprüfen, wieviel unterer Speicherbereich verfügbar ist, gehen Sie folgendermaßen vor:

- Verfügen Sie über DOS 4.0 oder eine höhere Version, geben Sie **MEM** ein und und informieren sich über die "max. ausführbare Programmgröße" (largest executable program size).
- Verfügen Sie über eine frühere DOS-Version, geben Sie **CHKDSK** ein und schauen am Ende der Liste nach "verfügbare Byte" (bytes free).

Wenn Sie mehr verfügbaren unteren Speicherbereich benötigen, versuchen Sie, die in Ihrer CONFIG.SYS und AUTOEXEC. BAT aufgelisteten TSR- und Device Driver (Einheitentreiber)-Programme in den oberen Speicherbereich zu laden. Die Zeile **DOS=HIGH,UMB** muß in Ihrer CONFIG.SYS-Datei enthalten sein.

Sie können mit Hilfe von Programmen wie **MEMMAKER** innerhalb von DOS 6.0, QEMMs **OPTIMIZE** oder 386MAXs **MAXIMIZE** sogar noch mehr unteren Speicherbereich freimachen. Diese Programme laden TSR-Programme in den oberen Speicherbereich und stellen damit unteren Speicherbereich zur Verfügung.

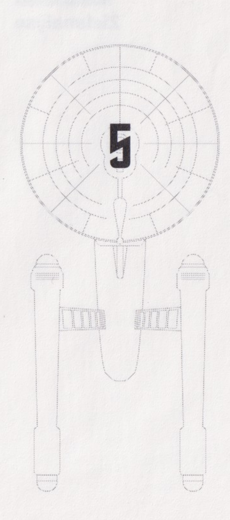
Vergewissern Sie sich, daß Sie Ihren Computer mit DOS gebootet haben und sich nicht in einem DOS-Fenster innerhalb von Windows befinden.

P: Kein Sound

L: Der gesamte Sound wird mit Hilfe Ihrer Soundkarte erzeugt. An die Audioausgänge der Soundkarte müssen Lautsprecher oder Kopfhörer angeschlossen sein. Außerdem müssen die für die Soundkarte erforderlichen Software-Treiber auf Ihrem Computer installiert sein.

P: Das Spiel läuft bei Landeeinsätzen verlangsamt.

L: Versuchen Sie, soviel verfügbaren Speicher wie möglich freizumachen. Je mehr verfügbaren unteren Speicherplatz Sie haben, desto besser! Sie können auch versuchen, Disk-Cache-Programme wie z.B. **SMARTDRV** oder **NCACHE** zu laden, bevor Sie Star Trek®: 25th Anniversary™ spielen. Sie sollten das Programm so konfigurieren, daß es die Daten nicht vom CD-Rom-Laufwerk, sondern vom Star Trek®-Programm auf der Festplatte liest und im Cache vorübergehend speichert.




Logbuch


Transporter


Optionen



(Sprechen) Mit Spock sprechen


Computer befragen


Zielanalyse

Grundsteuerungen

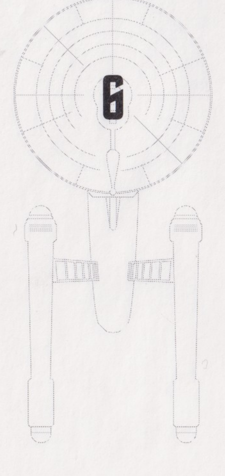
Wir gehen in den nächsten Abschnitten davon aus, daß Sie zur Steuerung der U.S.S. Enterprise™ und ihrer Crew eine Maus benutzen. Wenn Sie nicht über eine Maus verfügen, schauen Sie sich auf Seite 18 (*) den Abschnitt "Tastatursteuerung" an. Star Trek®: 25th Anniversary™ ist in zwei Abschnitte unterteilt. In einem befinden Sie sich an Bord der U.S.S. Enterprise, im anderen leiten Sie den Landungstrupp auf unterschiedlichen Missionen. Lesen Sie das folgende Kapitel "An Bord der U.S.S. Enterprise", um etwas über den ersten Abschnitt zu erfahren. Das Kapitel "Landeeinsätze" auf Seite 19 informiert Sie über den zweiten Abschnitt, die Expeditionen auf fremden Planeten oder anderen Raumschiffen.

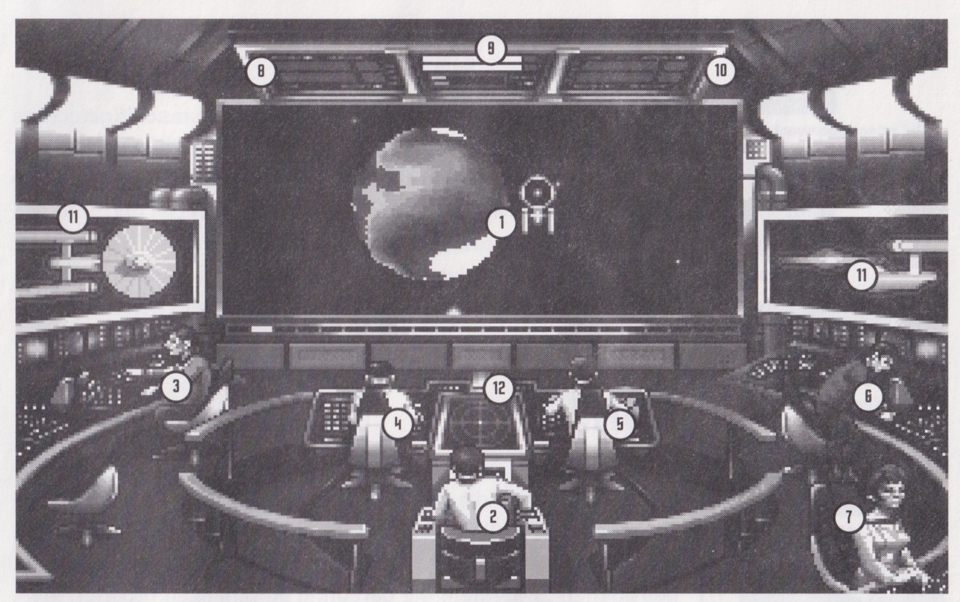
AN BORD DER U.S.S. ENTERPRISE™

Als Captain Kirk kontrollieren Sie von der Brücke aus das Raumschiff Enterprise™. Von hier aus können Sie der gesamten Mannschaft Befehle erteilen, neue Welten bereisen, mit ihnen Kontakt aufnehmen und potentiell gefährliche Situationen meistern. Jedes Mannschaftsmitglied auf der Kommandobrücke ist für bestimmte Bereiche zuständig. Durch Auswahl der geeigneten Person können Sie diese anweisen, einen bestimmten Befehl auszuführen. Die folgende Liste zeigt die Aufgaben, die die jeweiligen Offiziere erfüllen können:

Kirk

Sie sind Captain Kirk und befehligen das Raumschiff Enterprise von der Brücke aus. Durch Wahl des Logbuch-Icons können Sie Berichte über Ihre Leistungen in vorangegangenen Missionen einsehen. Wählen Sie das Transporter-Icon, wenn Sie wollen, daß der Landungstrupp das Schiff verläßt. Wenn Sie das Optionen-Icon wählen, erscheint ein anderer Icon-Satz: Spiel sichern, Spiel laden Musik Ein/Aus, Soundeffekte Ein/Aus, Textanzeige-Optionen und Spiel abbrechen.



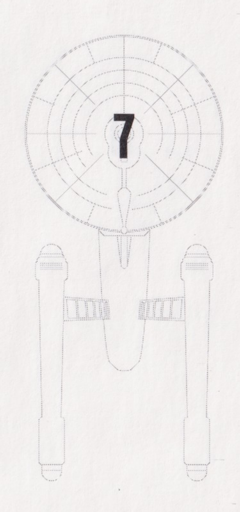


Die Kommandobrücke: 1) Raumschiff-Cursor und Hauptschirm. Mannschaft: 2) Kirk, 3) Scotty, 4) Sulu, 5) Chekov, 6) Spock, 7) Uhura, Monitore: 8) Phaser-Bereitschaft, 9) Energiestatus/ Geschwindigkeit, 10) Photontorpedo-Bereitschaft, 11) Schiffssysteme und 12) Schiffsposition.

SPOCK

Commander Spock ist für die wissenschaftliche Leitung des Schiffs verantwortlich. Benutzen Sie sein Sprechen-Icon, um wertvolle Informationen und Ratschläge bezüglich Ihrer aktuellen Mission zu bekommen.

Spock hat Zugang zur schiffseigenen Computerbibliothek. Wählen Sie das Computer-Icon, und geben Sie über die Tastatur ein auf das Spiel bezogenes Thema ein. Drücken Sie anschließend die E-Taste, und der Computer wird Ihnen Informationen über das entsprechende Thema präsentieren. Um die Computer-Option zu verlassen, drücken Sie die ENTER-Taste, ohne ein Thema einzugeben, oder drücken Sie die G-Taste. Es ist ratsam, Papier und Stift zur Hand zu haben, denn

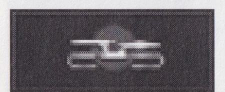



Schadensüberwachung


Notstrom



Kommunikation


Umlaufbahn


Schutzschirme

die Informationen könnten im weiteren Verlauf des Spiels außerordentlich hilfreich sein.

Spock versorgt Sie zudem während eines Raumschiffgefechtes mit Computeranalysen über feindliche Raumschiffe. Die Schiffssystem-Monitore zeigen die Schäden des Schiffs an, das Sie zuletzt getroffen haben. Denken sie daran, daß Sie die Schäden der U.S.S. Enterprise™ nicht begutachten können, solange die Zielanalyse noch aktiviert ist. Schalten Sie sie deshalb von Zeit zu Zeit aus, um sich über den Zustand Ihres eigenen Schiffs zu informieren.

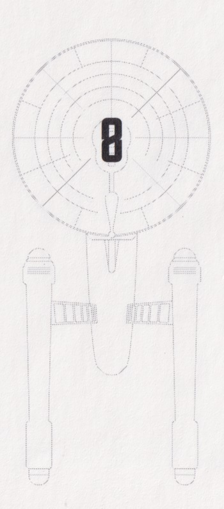
SCOTTY

Lt. Commander Scotts Reich ist der Maschinenraum. Von dort aus kontrolliert er die Schadensüberwachung und die Antriebsaggregate des Schiffs. Wenn die U.S.S. Enterprise™ im Gefecht beschädigt wird, schickt Scotty seine Wartungstrupps zu den betroffenen Systemen, die daraufhin automatisch repariert werden.

Wählen Sie das Schadensüberwachungs-Icon, und Sie können Scotty anweisen, die Reparaturen auf bestimmte Systeme zu konzentrieren. Scotty wird dem System zusätzliche Reparaturmannschaften zuweisen, und der Schaden wird schneller behoben. Schlagen Sie für detailliertere Informationen unter "Schiffssysteme" nach. Sie können Scotty befehlen, den Notstrom einzuschalten. Der Notstrom hält allerdings nur kurze Zeit vor, und die Maschinen werden dabei derartig belastet, daß Sie das Notstromaggregat erst wieder nutzen können, wenn Scotty nach einem Kampf die notwendigen Reparaturen ausgeführt hat.

UHURA

Lieutenant Uhura ist der Nachrichtenoffizier des Schiffs. Wenn Sie Informationen an ein anderes Raumschiff oder einen Planeten senden oder empfangen wollen, wählen Sie das Kommunikations-Icon. Lt. Uhura schickt Signalfrequenzen aus



und versucht, Kontakt aufzunehmen. Ist eine Verbindung hergestellt, können Sie Computerdateien und andere Informationen senden, indem Sie das Kommunikations-Icon erneut anklicken.



Umlaufbahn



Schutzschirme

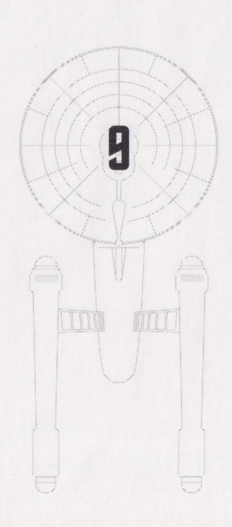
SULU

Lieutenant Sulu ist für die Steuerung der U.S.S. Enterprise™ zuständig. Wenn sie das Orbit-Icon wählen, läßt Sulu das Raumschiff auf die Umlaufbahn eines Planeten einschwenken. Sie können sich wegen der begrenzten Reichweite des Raumtransporters nicht auf einen Planeten beamen lassen, solange sich das Schiff nicht in dessen Orbit befindet.
Sulu kontrolliert auch die Schutzschirme des Schiffs. Wenn Sie das Schutzschirm-Icon wählen, aktiviert oder deaktiviert Sulu die Hauptschutzschirme. Solange die Schutzschirme aktiviert sind, können Sie den Raumtransporter nicht benutzen.

CHEKOV

Chekov ist Navigator der U.S.S. Enterprise™. Wenn Sie das Navigations-Icon aktivieren, erscheint die Sternenkarte. Die Namen der Sterne können sie auf der Sternenkarte nachlesen, die sich im mittleren Teil dieses Handbuchs befindet. Zeigen Sie mit dem Cursor auf den Stern, zu dem Sie fliegen wollen. Klicken Sie den Stern an, und die U.S.S. Enterprise™ wird Sie mit Solgeschwindigkeit an Ihr Ziel bringen.

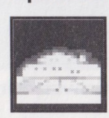
Sie sollten sich über Ihr Ziel im Klaren sein, bevor sie das Navigations-Icon wählen, denn sobald Sie auf der Sternenmappe sind, müssen Sie ein Ziel auswählen. Wenn Sie vom Kurs abkommen, wird das mit Sicherheit irgend jemanden verärgern! (Lt. Uhura erinnert Sie bei Bedarf an Ihr Ziel, wenn Sie sie danach fragen.) Chekov kontrolliert auch die Phaser und Photontorpedos. Durch Wahl des Waffen-Icons werden die Phaser- und Photontorpedo-Systeme des Schiffs aktiviert bzw. deaktiviert. Sie können erst feuern, wenn die Waffen geladen sind!



SCHIFFSSYSTEME



Schutzschirme reparieren



Brücke reparieren



Sensoren reparieren



Rumpf reparieren

Verschiedene Systeme der U.S.S. Enterprise™ sind besonders in gefährlichen Situationen für das Schiff von entscheidender Bedeutung. Wenn sie beschädigt werden, wird Scotty seine Reparaturtrupps anweisen, sie wieder auf Vordermann zu bringen.

SCHUTZSCHIRME

Die Hauptschutzschirme schützen die U.S.S. Enterprise™ vor Schaden. Sobald sie aktiviert sind, halten sie die Schadenswirkung gegnerischer Angriffe auf einem Minimum. Je mehr Schaden sie absorbieren, desto schwächer werden sie, bis sie schließlich ganz versagen. Es gibt sechs Schutzschirme: Bug, Heck, Backbord (links), Steuerbord (rechts), Oben und Unten. Jeder Schirm wird einzeln beschädigt. Wenn beispielsweise der Backbord-Schirm beschädigt ist, versuchen Sie am besten, diese Seite des Schiffs vom Gegner abzudrehen, bis Scotty den Schaden behoben hat! Die Stärke des Schirmes wird auf dem Schiffssystem-Monitor angezeigt. Wenn ein Schild volle Schutzwirkung bietet, erscheint er in leuchtendem Gelb. Mit zunehmendem Schaden leuchtet er schwächer, bis er schließlich ganz verlischt.

BRÜCKE

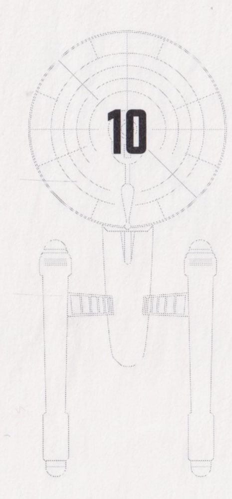
Die Kommandobrücke ist schwer bewaffnet und gut geschützt, doch die Steuersysteme des Schiffs können Schaden nehmen. Je größer der Schaden an den Steuersystemen der Brücke, desto schwerer läßt sich das Raumschiff steuern.

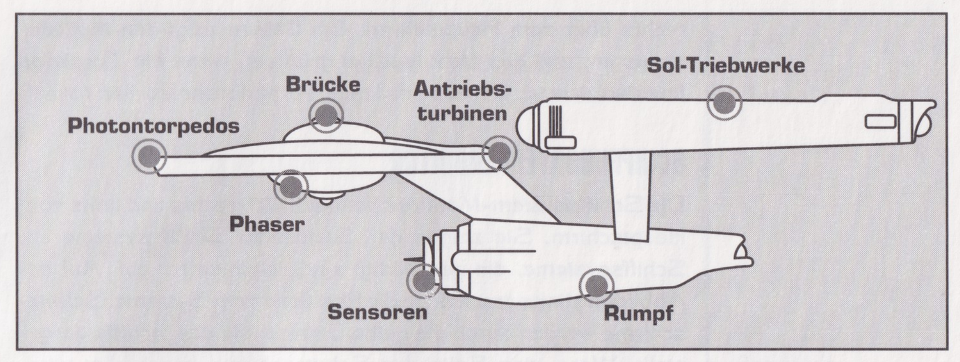
SENSOREN

Die Hauptsensoren werden durch den Hauptschirm repräsentiert. Ohne sie sind Sie praktisch blind. Je mehr Schaden sie nehmen, desto mehr behindern Interferenzen Ihre Sicht.

RUMPF

Scotty repariert den Rumpf nach einem Gefecht. Es ist möglich, den Betrieb aller anderen Systeme aufrechtzuerhalten, auch wenn der Rumpf durch den Beschuß teilweise in Stücke gerissen





wird. Sobald der Rumpf allerdings überbelastet wird, ist das Spiel zu Ende.

PHASER

Phaser sind gebündelte Lichtstrahlen, ähnlich wie Laser. Nach dem Abfeuern müssen die Phaser nachgeladen werden, um wieder abgefeuert werden zu können. Die Aufladedauer ist kürzer als bei Photontorpedos, doch das Laden verbraucht eine Menge Energie, und die Vernichtungskraft der Phaser ist nicht so groß wie die von Photontorpedos. Bei erheblicher Beschädigung können ein oder sogar beide Phaser komplett ausfallen.

Der Phaser-Bereitschaftsmonitor befindet sich direkt links über dem Hauptschirm. Ein Balken zeigt den Aufladestatus an. Sobald die Phaser geladen und feuerbereit sind, leuchtet ein grünes Licht auf. Ein ausgefallener Phaser leuchtet rot.



Phaser reparieren

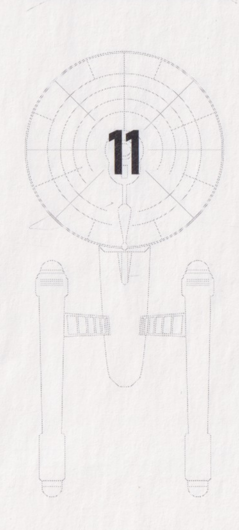


Photontorpedos reparieren

PHOTONTORPEDOS

Photontorpedos sind aus Materie und Antimaterie bestehende Energieladungen, die durch Magnophoton-Kraftfelder voneinander getrennt sind und beim Aufprall explodieren. Die Vorteile der Photontorpedos sind, daß das Aufladen weniger Energie verbraucht und sie eine größere Zerstörungskraft als Phaser haben. Ein Nachteil ist ihre längere Ladezeit, und aufgrund ihrer Langsamkeit dauert die Zielerfassung länger als bei den Phasern.

Der Photontorpedo-Bereitschaftsmonitor befindet sich direkt



rechts über dem Hauptschirm. Ein Balken zeigt den Auflade-status an, und das Licht leuchtet grün auf, wenn die Torpedos feuerbereit sind. Ein ausgefallenes Torpedorohr leuchtet rot auf.

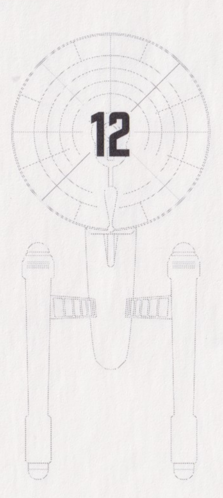
SCHIFFSSYSTEM-MONITOR

Die Schiffssystem-Monitore befinden sich rechts und links vom Hauptschirm. Sie zeigen den Status der Schiffssysteme an. Schiffssysteme, die beschädigt sind, leuchten rot auf. Auf der Abbildung links erscheinen die Positionen der Systeme. Schutz-schirme werden durch die gelbe Umrandung des Schiffs darge-stellt. Wenn eine Seite des Schutzschirms beschädigt wird, leuchtet das Licht schwächer. Der linke Monitor zeigt die Stärke des vorderen, hinteren, linken und rechten Schutzschirms an. Der rechte Monitor zeigt die Stärke des oberen und unteren Schirmes an. Siehe Seite 7 (*), Nr.11.


Der Schiffs-positionen-Monitor

SCHIFFSPOSITIONEN-MONITOR

Er befindet sich über Kirk und unter dem Hauptbildschirm und zeigt die Position gegnerischer Raumschiffe relativ zur U.S.S. Enterprise™ an. Der Monitor funktioniert folgendermaßen: Der Punkt in der Mitte entspricht Ihrem Blickfeld nach vorn. Ein Schiff, das sich über Ihnen befindet, erscheint über dem Punkt in der Mitte. Ein Schiff, das sich links von Ihnen befindet, links neben dem Punkt, usw. Schiffe hinter Ihnen erscheinen auf dem äußeren Ring. Um Ihnen zu ermöglichen, mehrere Ziele im Auge zu behalten, erscheinen die Schiffe auf dem Schiffspositionen-Monitor als verschiedenfarbige Punkte. Merken Sie sich die Farbe jedes Schiffs. Wenn mehrere Schiffe desselben Typs in Ihrer Nähe sind, ist dies die einzige Möglichkeit, sie ohne Schwierigkeiten zu unterscheiden! Siehe Seite 7 (*), Nr.12.



ANTRIEBSTURBINEN UND SOL-TRIEBWERKE

Die Energie für den Antrieb und die Systeme des Raumschiffs wird durch die Maschinen der U.S.S. Enterprise™ erzeugt. Die beiden Sol-Triebwerke übernehmen den Hauptteil der Energie-

versorgung und ermöglichen es der Enterprise, mit mehrfacher Lichtgeschwindigkeit durch den Raum zu fliegen.

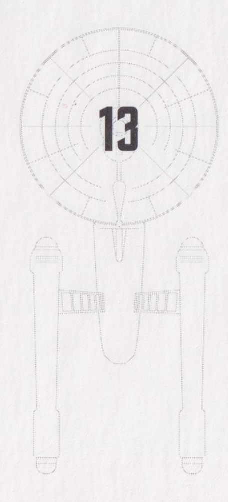
Die Antriebsturbinen erzeugen weitaus weniger Energie, können sich aber als nützliche Reserve erweisen. Scotty repariert das gesamte Antriebsaggregat und macht keinen Unterschied zwischen Sol-Triebwerken und Antriebsturbinen.

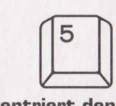
Der Engergiestatus-Monitor befindet sich direkt über dem Hauptbildschirm in der Mitte. Die beiden oberen Balken zeigen die durch die Maschinen produzierte Energie an. Die beiden Indikatoren rechts von den Balken leuchten rot auf, wenn die Notenergie aktiviert wird. Siehe S. 7 (*), Nr.9.

Energieverteilung

Die Verteilung der Energie wird durch die Bordcomputer optimiert. Nach den Lebenserhaltungssystemen haben die Schutzschirme dabei oberste Priorität und werden automatisch aufgeladen, solange noch Energie verfügbar ist. Die Waffen kommen erst an zweiter Stelle. Das Laden der Phaser verbraucht eine beträchtliche Menge an Energie, doch in voll aufgeladenem Zustand ist ihr Energiebedarf gering. Photontorpedos verbrauchen wenig Energie.

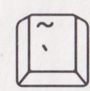
Jegliche verfügbare Energie kann für den Antrieb verwandt werden. Solange die Maschinen unbeschädigt sind, verfügt die U.S.S. Enterprise™ über genügend Energie, um mit Höchstgeschwindigkeit zu fliegen und Waffen sowie Schutzschirme aufzuladen. Energieverlust auf Grund von Schäden verlangsamt das Schiff. Schwerere Schäden können das Schiff gänzlich zum Stillstand bringen und ein erneutes Aufladen der Phaser unmöglich machen. Die Zerstörung der U.S.S. Enterprise™ ist dann wahrscheinlich nur noch eine Frage der Zeit.



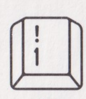


zentriert den Cursor (Ziffernblock)

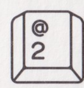
Geschwindigkeit



Rückwärts (langsam)



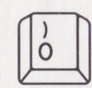
Stop



Langsam



Halbe Kraft



Volle Kraft



Schiffssteuerung

Sie können durch Drücken der Tabulatortaste zwischen Steuerung und Mannschaftsauswahl umschalten.

Maus

Wenn Sie sich im Steuerungsmodus befinden, ist der Cursor auf den Hauptbildschirm beschränkt. Bewegen Sie den Cursor in die Richtung, in die Sie steuern wollen. Je größer die Entfernung von der Bildschirmmitte, desto drastischer die Kursänderung. Mit der 5 des Ziffernblocks Ihrer Tastatur können Sie den Cursor zentrieren. Mit dem linken Mausknopf feuern Sie die Phaser, der rechte Mausknopf feuert die Photontorpedos. Diese zielen auf die derzeitige Position des Raumschiff-Cursors.

Geschwindigkeit

Benutzen Sie die Zahlentasten oben auf der Tastatur (nicht die des Ziffernblocks), um Ihre Geschwindigkeit zu wählen. 1 ist völliger Stillstand, höhere Zahlen bedeuten höhere Geschwindigkeiten. 0 ist die Höchstgeschwindigkeit (stellen Sie sich vor, es wäre eine 10). Die Taste links neben der Taste [graphic] läßt das Schiff langsam rückwärts fliegen. Sie können Ihre aktuelle Geschwindigkeit auf dem mittleren Monitor direkt über dem Hauptbildschirm (unter dem Energiebalken) überprüfen. Der obere grüne Balken zeigt die Geschwindigkeit an, die Sie zuletzt befohlen haben, der untere rote Balken die aktuelle Geschwindigkeit. (Diese kann durch Energiemangel reduziert sein.)

Gefechtssituationen

Neben Gefechtsübungen mit anderen schweren Raumkreuzern der Föderation werden Sie von verschiedenen feindlichen Raumschiffen bedroht.

KLINGON™-SCHLACHTKREUZER

Das Klingon-Imperium ist eine aggressive Nation, die kriegerische Werte über alles schätzt. Ein Vertrag verhindert einen offenen

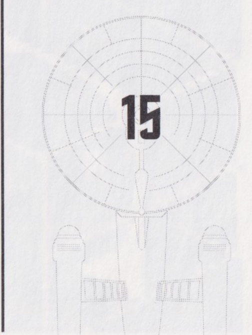
Krieg, doch die Klingonen haben schon des öfteren Zwischenfälle provoziert. Kommandanten der Föderation müssen auf der Hut sein, wenn sie auf Klingonen treffen. Die mit Disruptoren und Photonkanonen bewaffneten Schiffe der Klingonen sind dem Raumschiff Enterprise™ in puncto Geschwindigkeit und Manövrierbarkeit ebenbürtig. Zwar verfügen Sie nicht über soviel Feuerkraft, da sie nur mit einem Photontorpedorohr bestückt sind, doch es könnte extrem gefährlich sein, auf zwei ihrer Schiffe gleichzeitig zu treffen.

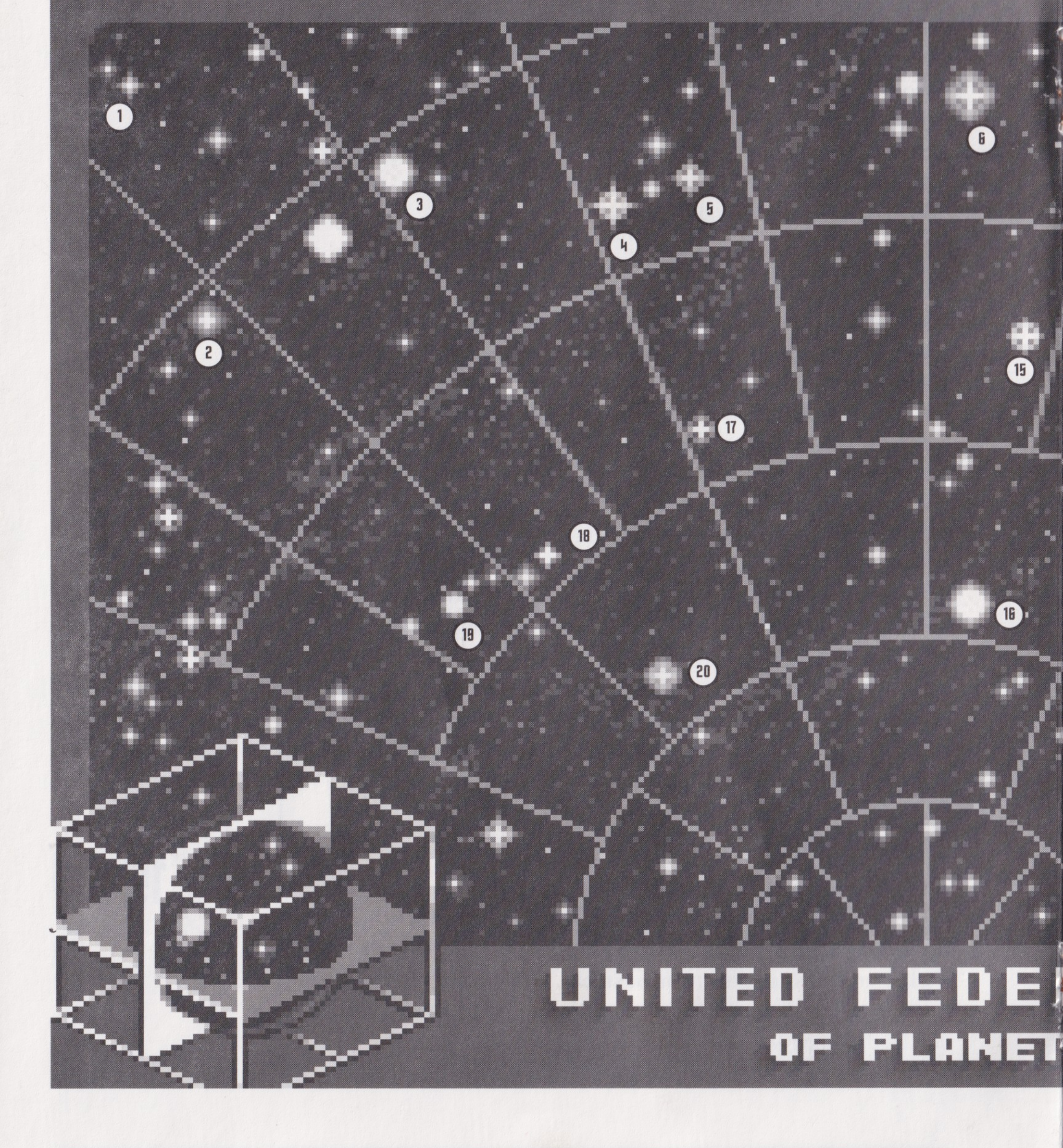
ROMULAN™ WARBIRD

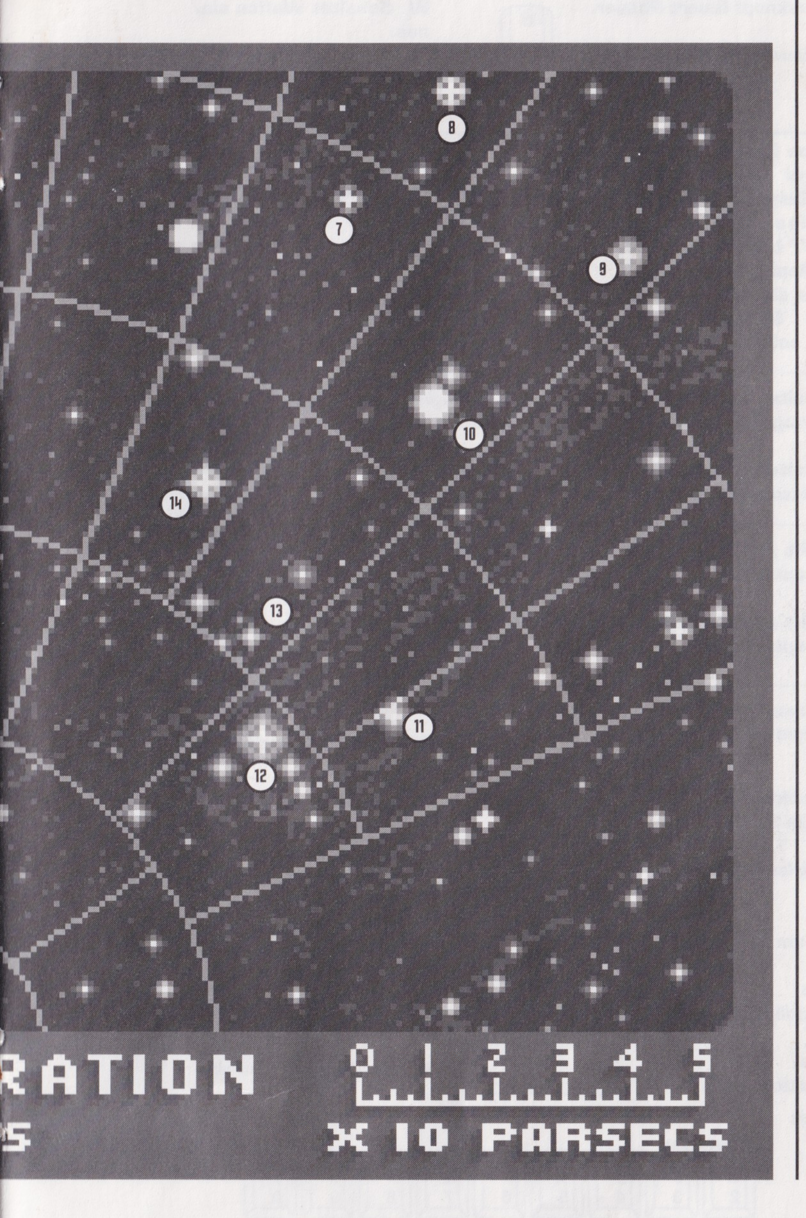
Vor hundert Jahren haben die Romulaner einen unerbittlichen Krieg gegen die Föderation geführt, an dessen Ende es weder Sieger noch Besiegte gab. Eine neutrale Zone, vertraglich vereinbart und für beide Seiten tabu, trennt die beiden Kulturen voneinander. Vertragsbrüche sind allerdings von beiden Seiten bereits begangen worden. Die Romulaner sind mit den Vulkaniern verwandt, doch sie glauben nicht an die vulkanischen Werte der Logik und des Friedens. Ihre Schiffe sind langsam und schwerfällig, haben aber zwei Vorteile: Erstens besitzen sie einen Plasmatorpedo mit unglaublicher Vernichtungskraft, und zweitens verfügen Sie über eine Tarnvorrichtung, die es erschwert, ihre Schiffe in Gefechtssituationen auszumachen. Nur wenn Sie einen Phaser abfeuern, sind sie sichtbar. Eine Warnung: Als Folge einer Zweckallianz mit den Klingonen haben die Romulaner einige Klingon-Schlachtschiffe erwerben können und diese mit Tarnvorrichtungen nachgerüstet.

ELASI-PIRATEN

Die Elasi sind ein loser Zusammenschluß von Weltraumkorsaren, die in der Hauptsache von ihren Überfällen auf andere Schiffe leben. Ihre Schiffe sind klein, aber sehr wendig und mit einer Reihe von Waffensystemen bestückt. Vor allem wenn sie zu zweit oder im Verband angreifen, können Sie zu einer ernsthaften Bedrohung werden.

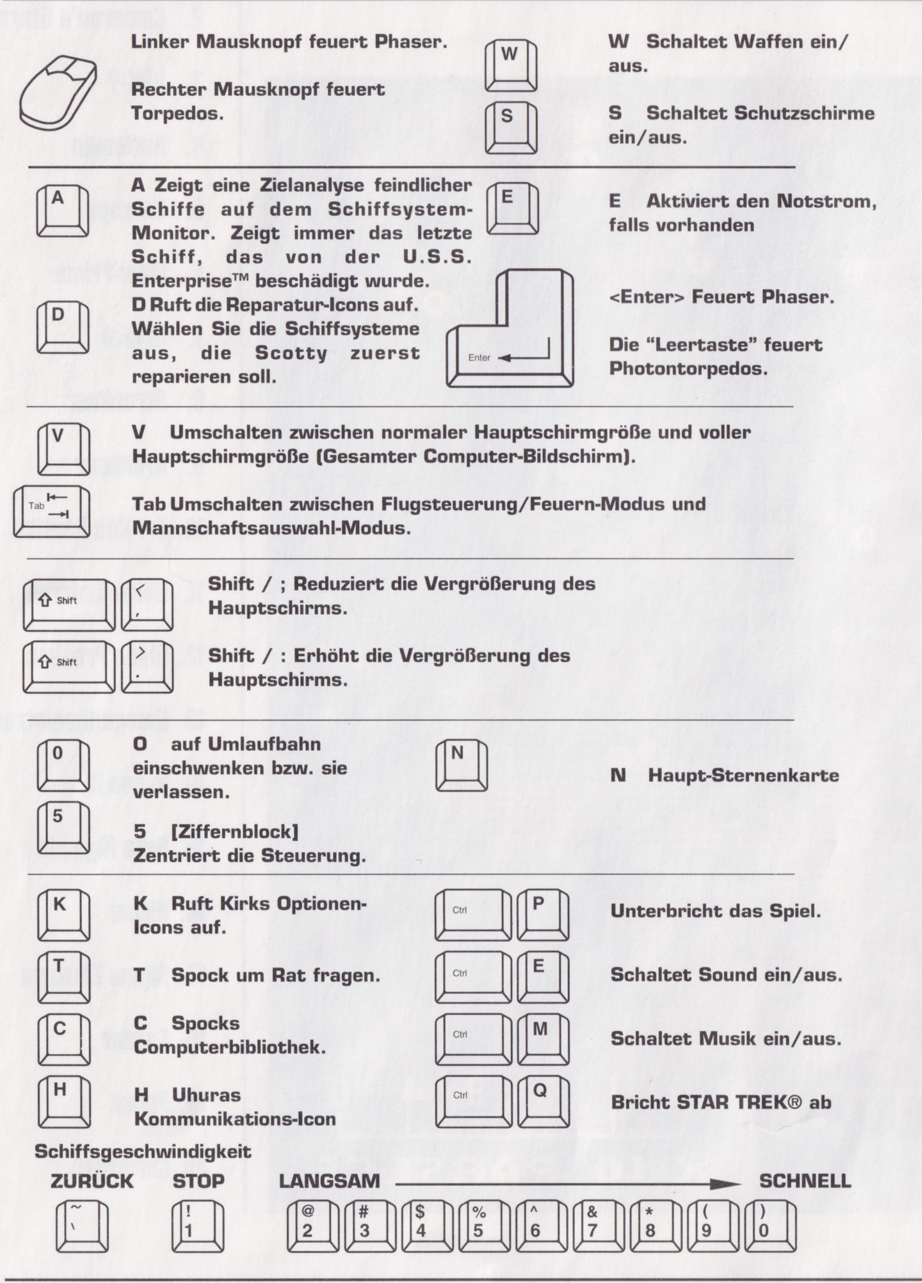



1
2
3
4
5
6
15
17
18
19
20
16
UNITED FEDE
OF PLANET



1. Centurius
2. Cameron's Stern
3. ARK-7
4. Harlequin
5. Harrapa
6. Elasi Prime
7. Digifal
8. Strahkeer
9. Hrakkour
10. Tri-Rho Nautica
11. Shiva Omicron
12. Alpha Proxima
13. Omega Maelstrom
14. Argos IV
15. Beta Myamid
16. Sirius
17. Sigma Zhukova
18. Castor
19. Pollux
20. Christgen

TASTATURSTEUERUNG



Linker Mausknopf feuert Phaser.

Rechter Mausknopf feuert Torpedos.

W Schaltet Waffen ein/aus.

S Schaltet Schutzschirme ein/aus.

A Zeigt eine Zielanalyse feindlicher Schiffe auf dem Schiffsystem-Monitor. Zeigt immer das letzte Schiff, das von der U.S.S. Enterprise™ beschädigt wurde.

D Ruft die Reparatur-Icons auf. Wählen Sie die Schiffsysteme aus, die Scotty zuerst reparieren soll.

E Aktiviert den Notstrom, falls vorhanden

<Enter> Feuert Phaser.

Die "Leertaste" feuert Photontorpedos.

V Umschalten zwischen normaler Hauptschirmgröße und voller Hauptschirmgröße (Gesamter Computer-Bildschirm).

Tab Umschalten zwischen Flugsteuerung/Feuern-Modus und Mannschaftsauswahl-Modus.

Shift / ; Reduziert die Vergrößerung des Hauptschirms.

Shift / : Erhöht die Vergrößerung des Hauptschirms.

O auf Umlaufbahn einschwenken bzw. sie verlassen.

5 [Ziffernblock] Zentriert die Steuerung.

N Haupt-Sternenkarte

K Ruft Kirks Optionen-Icons auf.

T Spock um Rat fragen.

C Spocks Computerbibliothek.

H Uhuras Kommunikations-Icon

Ctrl P Unterbricht das Spiel.

Ctrl E Schaltet Sound ein/aus.

Ctrl M Schaltet Musik ein/aus.

Ctrl Q Bricht STAR TREK® ab

Schiffsgeschwindigkeit

ZURÜCK STOP LANGSAM ——→ SCHNELL



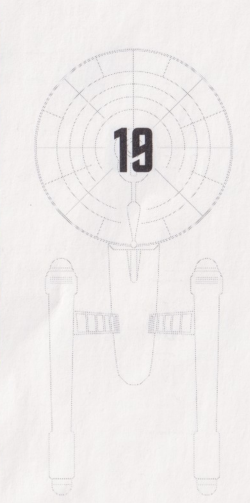
Kirk und der Landungstrupp auf Pollux V.

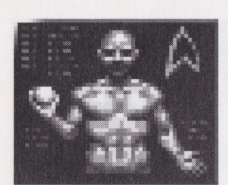
Der Landungstrupp

Captain Kirk hat das Kommando über einen Landungstrupp, der auf einen Planeten oder auf andere Raumschiffe transportiert wird. Er besteht aus ihm selbst, Mr. Spock, Dr. McCoy und einem Sicherheitsoffizier. Seien Sie vorsichtig, denn es kann zu gefährlichen Situationen kommen. Wenn Kirk, Spock oder McCoy als Folge Ihres Vorgehens getötet wird, ist das Spiel vorbei. Normalerweise tauchen im Spiel Warnungen auf. (Sie müssen also nicht unbedingt sterben, um zu lernen, aber Sie können durchaus Ihr Leben verlieren.) Wenn sie den Sicherheitsoffizier verlieren, können Sie Ihre Mission fortsetzen. Kommt das allerdings häufiger vor, haben Sie schlechte Karten beim Raumflottenkommando!

Fortbewegung

Zeigen Sie mit dem Cursor einfach auf die Stelle, zu der sich Captain Kirk bewegen soll, und drücken Sie den linken Mausknopf. Kirk bewegt sich dann automatisch an diesen Punkt. Wenn Sie wollen, daß Captain Kirk durch eine Tür geht, klicken sie die Tür mit der Maus an. Kirk geht daraufhin zur Tür, und der Landungstrupp verläßt den Raum. Sie steuern lediglich die Bewegungen Kirks. Alle übrigen Mitglieder des Landungstrupps bewegen sich fort, wenn es die Umstände erforderlich machen.

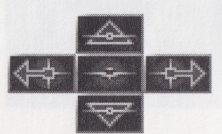




Die Befehls-Schnittstelle

Befehls-Icons

Durch Drücken des rechten Mausknopfes oder der Leertaste rufen Sie die Befehls-Schnittstelle auf. Hier können Sie einen der Befehle wählen, die Ihnen während einer Mission des Landungstrupps zur Verfügung stehen. Die folgenden Kommandos können erteilt werden: *Sprechen, Betrachten, Nehmen, Benutzen* und *Optionen.* Der Cursor verwandelt sich in das jeweilige Icon, wenn eines dieser Kommandos aktiviert wird. Das Icon erscheint mit rotem Rand, wenn es über etwas potentiell Nützliches plaziert wird. Um die Befehls-Schnittstelle zu verlassen, ohne ein Icon auszuwählen, klicken Sie eine Stelle des Bildschirms außerhalb der Box an. Wenn kein Icon ausgewählt wird, verwandelt sich der Cursor automatisch in das Gehen-Icon. Befinden Sie sich auf einer Bodenmission, rufen Sie mit dem rechten Mausknopf (RMK) ausschließlich die Befehls-Schnittstelle auf. Wenn Sie irgend etwas anklicken wollen, müssen Sie den linken Mausknopf (LMK) benutzen. Die verschiedenen Befehle sind:



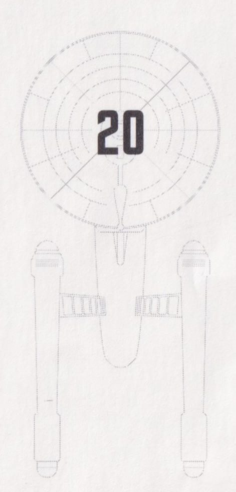
Scroll-Icons: Links/ Rechts, Oben/Unten, Wählen in der Mitte

SPRECHEN



Inventar-Icon

Zeigen Sie mit dem Cursor auf den auf der Befehls-Schnittstelle dargestellten Mund, und klicken Sie ihn an. Der normale Cursor wird dann durch einen Sprechen-Cursor ersetzt. Zeigen Sie mit dem Sprechen-Cursor auf die Person, die sprechen soll, und drücken Sie erneut den Mausknopf. Sie können möglicherweise zwischen verschiedenen Aussagen wählen, und es ist ratsam, alle diese Aussagen zu lesen, bevor Sie sich für eine entscheiden. Sie können durch die verschiedenen Aussagen scrollen, indem Sie das Scroll-Icon benutzen. Denken sie daran, daß Sie die Föderation vertreten und daß das Raumflottenkommando Ihr Verhalten begutachtet. Was Sie sagen wird die Antwort der Einheit beeinflussen, mit der Sie kommunizieren. Denken sie außerdem daran, mit Spock, McCoy oder dem Sicherheitsoffizier zu sprechen, da diese Ihnen wertvolle Informationen geben können.

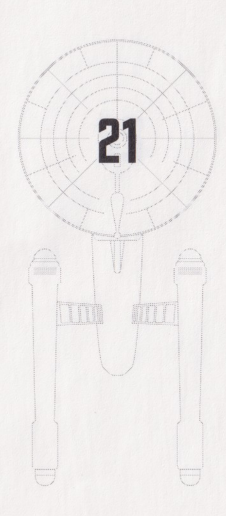


BETRACHTEN

Zeigen Sie mit dem Cursor auf die Augen der Befehls-Schnittstelle, und klicken Sie sie mit dem LMK an. Der Cursor verwandelt sich in den Betrachten-Cursor. Zeigen Sie mit diesem Cursor auf die Person oder den Gegenstand, den sie betrachten wollen, und wählen Sie diese aus. Darüber hinaus erscheint ein Inventar-Icon am oberen linken Rand des Bildschirms. Wenn Sie das Inventar-Icon mit dem LMK anklicken, können Sie begutachten, was Sie alles mit sich führen, einschließlich der Ausrüstung des Landungstrupps (Siehe Seite 23). (*)

BENUTZEN

Zeigen Sie mit dem Cursor auf die Hände mit dem Ball auf der Befehls-Schnittstelle, und klicken Sie sie mit dem LMK an. Der Cursor verwandelt sich in einen Ball. Von hier an unterteilt sich die Operation in zwei Schritte: Wählen Sie den Gegenstand oder das Mannschaftsmitglied aus, das Sie benutzen wollen, gefolgt von dem Gegenstand oder der Figur, auf die Sie einwirken wollen. Verwenden Sie das Icon "Benutzen" zusammen mit Spock und einem Alien-Apparat, und er wird versuchen, ihn zu bedienen. Probieren Sie das Medkit am Sicherheitsoffizier aus, und McCoy wird versuchen, ihn zu heilen. Wenn eine Figur um einen Gegenstand bittet, wenden Sie diesen auf die Person an, woraufhin sie ihn erhält. Lassen Sie Kirk den Kommunikator benutzen, und er wird versuchen, mit dem Schiff Kontakt aufzunehmen. Denken Sie daran, daß es sich immer um eine Handlung in zwei Schritten handelt: Wenden Sie einen Gegenstand bzw. eine Person auf einen anderen Gegenstand bzw. Person an. (So können Sie z.B. nicht Spock anklicken, dann den Tricorder™, und versuchen, beide auf einen Felsen anzuwenden. Sie können allerdings sowohl Spocks als auch McCoys Tricorder auf den Felsen anwenden. Sie können auch einen Gegenstand aus dem Inventar auf einen anderen Gegenstand aus dem Inventar anwenden. Um das zu tun, klicken Sie zunächst das Benutzen-Icon, und dann einen Gegenstand des Inventars



an. Während der Gegenstand dargestellt wird, klicken Sie das Inventar-Icon an, und wählen Sie einen anderen Gegenstand aus.

NEHMEN

Zeigen sie mit dem Cursor auf die Hand der Befehls-Schnittstelle, die nach unten ausgestreckt ist, und klicken Sie sie mit dem LMK an. Zeigen Sie mit dem Cursor auf den Gegenstand, den Sie nehmen möchten, und drücken Sie erneut den LMK. Wenn der Gegenstand genommen werden kann, wird er Ihrem Inventar hinzugefügt.

OPTIONEN

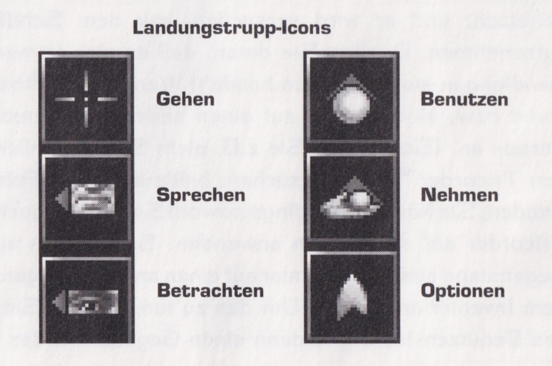
Zeigen Sie mit dem Cursor auf das Raumflottensymbol, und klicken Sie es an. Dadurch rufen Sie eine Reihe von Icons auf, die den auf der Kommandobrücke verfügbaren ähnlich sind: Spiel sichern, Spiel laden, Musik Ein/Aus, Soundeffekte Ein/Aus, Auflösung Ein/Aus und Spiel abbrechen.

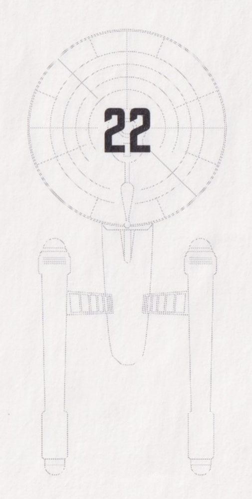
TASTATURSTEUERUNG

Wenn Sie sich auf einer Bodenmission befinden, können Sie auch mit Hilfe der Tastatur Befehle geben:

T	**Sprechen**	**L**	**Betrachten**	**G**	**Nehmen**
U	**Benutzen**	**U**	**Gehen**		
I	**Inventar (im Benutzen- oder Betrachten-Modus)**				

Landungstrupp-Icons





AUSRÜSTUNG DES LANDUNGSTRUPPS

Der Landungstrupp ist mit verschiedenen Gegenständen ausgerüstet. Im Folgenden finden Sie eine kurze Beschreibung der einzelnen Gegenstände. Andere Objekte müssen Sie während Ihres Abenteuers selbst erkunden.



Phaser (grün) Betäubung

PHASER

Zwei Icons erscheinen, grün für Betäuben, rot für Entmaterialisierung. Der Handphaser funktioniert ähnlich wie der Schiffsphaser. Im Betäuben-Modus überträgt er eine kleine Energiemenge auf das Zielobjekt, beim Entmaterialisieren wird eine Energieladung mit zerstörerischer Wirkung freigesetzt.



Phaser (rot) Entmaterialisierung



Spocks Tricorder

TRICORDER

Der Tricorder ist Sensor und Scanner zugleich. Betrachten sie dieses Gerät als äußerstes leistungsfähiges Sichtgerät. Spocks Tricorder ist für wissenschaftliche, McCoys für medizinische Anwendungen konzipiert. Wird jemand verletzt, ist der Einsatz von McCoy gefragt. Wenn Sie jedoch etwas über ein Alien-Gerät herausfinden wollen, ist Spock der richtige Mann. Sie müssen McCoy oder Spock nicht auf ihre Tricorder anwenden. Benutzen Sie lediglich den richtigen Tricorder für ein Objekt (oder eine Person), und Spock oder McCoy werden es scannen.



McCoys Tricorder



Kirks Kommunikator

MEDKIT

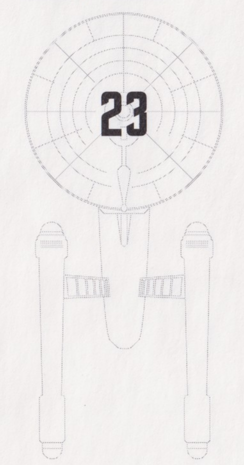
McCoys Tricorder ist lediglich ein Diagnosegerät. Um jemanden zu heilen, benutzen Sie das Medkit.



McCoys Medkit

KOMMUNIKATOR

Über den Kommunikator können Sie mit Uhura oder Scotty an Bord der U.S.S Enterprise™ sprechen und Ratschläge einholen bzw. Befehle erteilen. Sie können auch eine Verbindung zum Computer des Schiffs herstellen und nötigenfalls Informationen einholen. Jeder kann das Funkgerät benutzen, doch nur Kirk spricht.Die oben beschriebenen Gegenstände bilden die Standardausrüstung. Während des Spiels können Sie Ihrem Inventar weitere Gegenstände hinzufügen.





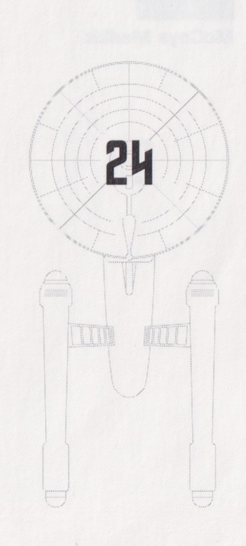
Ihr Vorgesetzer, der Admiral der Raumflotte

Die Szenarien

Jede Mission beginnt mit einem Einsatzauftrag des Raumflottenkommandos. Sie müssen zu dem Sternensystem fliegen, das Ihnen vom Raumflottenkommando zugewiesen wurde, und die Mission erfüllen. Es kann dabei zu Konfrontationen mit anderen Raumschiffen kommen. Nach Abschluß der Mission wird die Raumflotte Ihre Leistungen beurteilen. Die einzelnen Szenarien können auf recht unterschiedliche Weise enden, und manchmal geht alles schief, deshalb sollten sie darauf achten, das Spiel zu Beginn eines jeden Szenariums zu sichern, wenn Sie experimentieren wollen.

Beurteilung durch die Raumflotte

Je erfolgreicher Sie eine Mission bewältigen, desto höher wird Ihre Leistung von der Raumflotte bewertet. Rätsel lösen, anderen helfen und sich immer eines Raumflotten-Captains würdig erweisen, sind die Schlüssel zu einer guten Wertung. Gewalttätigkeit wird niemals belohnt, sie kann sogar zu einer niedrigeren Bewertung führen. Nach dem letzten Einsatz wird Ihnen die Raumflotte eine abschließende Wertung für alle Missionen geben. Im Spieljargon ist das Ihre "Punktzahl". Entsprechend Ihrer Bewertung durch die Raumflotte werden Ihnen Auszeichnungspunkte gegeben. Diese stehen für die gesammelte Erfahrung und vorbildliche Haltung Ihrer Offiziere und steigern die Leistungsfähigkeit Ihrer Mannschaft bei der Erfüllung Ihrer Pflichten an Bord der U.S.S. Enterprise™. (Mr. Sulu manövriert das Schiff besser, Mr. Scott holt mehr Energie aus den Maschinen heraus, usw.)



U.S.S. ENTERPRISE™

Das Schiff ist annähernd 330 Meter lang und hat mehr als vierhundert Besatzungsmitglieder. Im Hauptschiff befinden sich die Mannschaftsräume und die Forschungsabteilungen. Im unteren Bereich des Schiffs befindet sich die technische Abteilung mit den Hauptsensoren. In den beiden länglichen Zylindern sind die Antriebsaggregate untergebracht. Diese müssen aufgrund der durch sie erzeugten starken Kraftfelder vom übrigen Teil des Raumschiffs getrennt bleiben.



CAPTAIN JAMES T. KIRK

James T. Kirk absolviert sein viertes Jahr als Captain der U.S.S. Enterprise™ auf einer fünfjährigen Mission des Raumschiffs im Universum. Noch nie wurde einem so jungen Absolventen der Raumflottenakademie das Kommando über ein Raumschiff anvertraut. Er ist ein überzeugter Idealist, ehrgeizig und entschlossen, pflegt aber nichtsdestotrotz einen guten Kontakt zur Mannschaft und hat immer ein offenes Ohr für deren Belange.

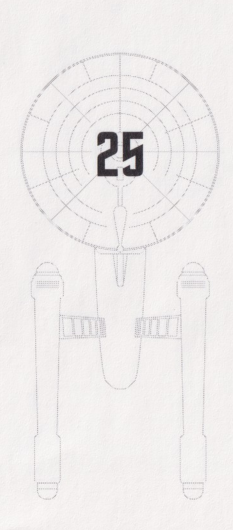


COMMANDER SPOCK

Der Wissenschaftsoffizier der U.S.S. Enterprise™. Er ist einer der angesehensten Offiziere der Raumflotte. Spock ist halb Mensch, halb Vulkanier, und getreu den Vulkanischen Prinzipien stellt er Verstand und Logik über das Gefühl. Er erweist dem Captain gegenüber uneingeschränkte Loyalität, zeichnet sich durch seinen stoischen Gleichmut in gefährlichen Situationen aus und verfügt über einen rasiermesserscharfen Verstand.

LIEUTENANT COMMANDER LEONARD "PILLE" McCOY

Dr. McCoy ist der leitende Arzt der U.S.S. Enterprise™ und führt die medizinische Abteilung des Schiffs. Freimütig und zynisch in seiner Art, genießt er es, sich mit Spock im intellektuellen Schlagabtausch zu messen. Er ist das Pendant zu Spocks Gleichmut, doch eigentlich mag "Pille" den Ersten Offizier der U.S.S. Enterprise™, trotz der verbalen Gefechte, die die beiden sich ständig liefern.



LT. COMMANDER MONTGOMERY "SCOTTY" SCOTT

Der nie um einen rettenden Einfall verlegene Techniker ist stellvertretender Erster Offizier und übernimmt das Kommando des Schiffs, wenn Kirk und Spock nicht an Bord sind. Er geht ganz in seiner Arbeit auf und betrachtet die U.S.S. Enterprise™ als sein persönliches Eigentum. Durch seine Liebe zur Technik hat er sich bis zu seiner derzeitigen Position hochgedient. Was Scotty unter seinem Schottenrock hat, verraten wir nicht.

LIEUTENANT HIKARU SULU

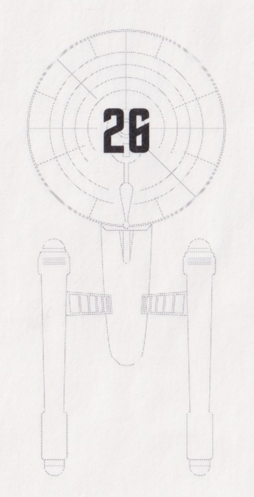
Der "Steuermann" des Schiffs ist ein vorbildlicher Offizier, der jeden Befehl prompt ausführt.

LIEUTENANT NYOTA UHURA

Lt. Uhura ist der Funkoffizier des Raumschiffs. In Suaheli bedeutet ihr Name "Freiheit". Uhura wurde in den Vereinigten Staaten von Afrika geboren. Sie hat eine wundervolle Stimme und singt gerne in ihrer Freizeit. In Sachen Funkverkehr macht ihr auf der Brücke so schnell niemand etwas vor.

FÄHNRICH PAVEL CHEKOV

Der Navigationsoffizier der U.S.S. Enterprise™. Er ist zuverlässig, aber noch etwas unerfahren und handelt manchmal unüberlegt. Er ist mit der U.S.S. Enterprise™ auf seinem ersten Einsatz. Ein Rohdiamant, der von Captain Kirk erst noch geschliffen werden muß. Chekov ist gebürtiger Russe und stammt aus einem Außenbezirk Moskaus.



MITARBEITER

Programmierung der CD-ROM Version	Greg Christensen
Programmierungsleitung	Jayesh J. Patel
Programmierung	Greg Christensen, Wesley Yanagi, Paul Edelstein, Michael W. Stragey
Gestaltung	Elizabeth Danforth, Jayesh J. Patel, Bruce Schlickbernd, Michael A. Stackpole, Scott Bennie
Künstlerische Leitung	Todd J. Camasta
Modellkonstruktion	David A. Mosher
Künstlerische Gestaltung	Todd J. Camasta, David A. Mosher, Scott Bennie, Rob Nesler, Brian Giberson, Cheryl Austin, Tom Tanaka
Zusätzliche Gestaltung	Scott Everts, Wesley Yanagi
Leitung der Qualitätssicherung	Kerry Garrison, Jacob R. Buchert III
Spieltests	Jason Ferris, Scott Everts, Jeremy Airey, Fred Royal, Jason Taylor, Michael Packard, Steve Nguyen, Jay Simpson, Rodney Relosa, Kirk Tome, Chris Tremmel
Handbuchtext	Bruce Schlickbernd
Handbuchgestaltung	Jerry Friedman
Handbuchredaktion	Bruce Warner
Umschlaggestaltung	Kevin Davidson
Produktionsassistenz	Kevin Greene, Jason Taylor
Stellvertretende Produktionsleitung	Scott Campbell
Produktion von Star Trek®: 25th Anniversary™	Bruce Schlickbernd
Produktion der CD-ROM-Version	Bill Dugan
Produktionsleitung	Brian Fargo

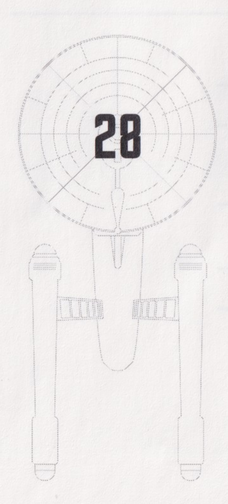
STIMMEN

Mitwirkende

William Shatner	James T. Kirk
Leonard Nimoy	Mr. Spock
DeForest Kelly	Dr. Leonard McCoy
James Doohan	Montgomery Scott
George Takei	Hikaru Sulu
Walter Koenig	Pavel Chekov
Britanny Harlowe	Nyota Uhura

Weitere Mitwirkende

Catherine Battistone	Erzähler
Joyce Kurtz	Computerstimmen
Carol Sally Rainer	Admiral der Föderation
Melodee M. Spevack	Brittany Marata und Computer
Robert Barron	Bruder Stephen
Steve Bulen	Elasi Cereth, Lt. Ferris and Captain Patterson
Eddie Frierson	Fähnrich Everts und Elasi-Captain
Clynell Jackson III	Vlict Kenka
George Almond	Elasi-Crewmitglied 1, Elasi-Crewmitglied 2
Anthony de Longis	Admiral der Föderation
Kerrigan Mahan	Lt. Stragey und Bruder Chubb
David Mallow	Fähnrich Kije
Michael McConnohie	Lt. Christensen, Bruder Chubb und Commander Taraz
Darren Raleigh	Fähnrich Mosher
Michael Reynolds	Alien-Reptil und Les Bredell
Michael Sorich	Fähnrich Bennie und Kallarax
Doug Stone	Prälat Angiven und Tlaoxac
Terrence Stone	Lt. Buchert, Ardrea Preax und Bruder Roberts
Bob Towers	Crewmitglied 1, Bialbi & Lights



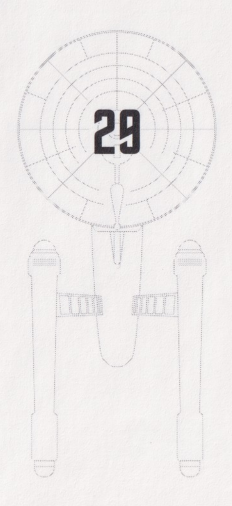
STIMMEN

Jeff Winkless	Quetzecoatl
Tom Wyner	Harry Mudd Cheever
Stimmenregie	Michael McConnohie, Bill Dugan und Charles Deenen

Techniker

Village Recorder	Richard Omstein und Jeremy Welt
Post Logic	Tony Friedman
Paramount Studios	"Stoker"
Interplay	Charles Deenen
Stimmenschnitt und -bearbeitung	Rick Jackson, Larry Peacock Brian Luzietti and Charles Deenen
Musik	Rick Jackson, The Fatman und Dave Govett
Original Star Trek Titelmelodie	Alexander Courage
Soundeffekte	Charles Deenen und Brian Luzietti
Tonregie	Charles Deenen

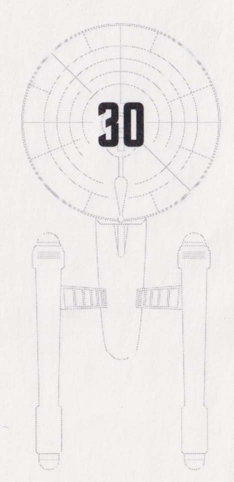
Aufgenomen bei Village Recorder, Post Logic, Paramount Studios und Interplay Productions, Inc.
DINR-Software zur Verfügung gestellt von Digidesign.



KUNDEN-DIENST

Schreiben Sie an:
Customer Support
Interplay Productions Ltd. The Barn, St. Johns Yard
Main Road, Fyfield, Oxon OX13 5 LN, GB.

Oder rufen Sie unter folgender Nummer an:
+ 44 (0)865 390029



BEGRENZTE GARANTIE

Sollten innerhalb der ersten 90 Tage nach dem Kauf irgendwelche Probleme auftauchen, bringen Sie das Produkt bitte zurück zum Händler. Nach 90 Tagen können Sie das Software-Programm an Interplay Productions schicken. Interplay wird Ihnen die Ersatzdiskette(n) zuschicken, vorausgesetzt, daß der Defekt nicht durch normale Abnutzungserscheinungen bedingt ist.

Um eine Ersatzdiskette zu erhalten, sollten Sie zusätzlich zum defekten Medium (einschließlich des Original-Produktaufklebers) in einer geschützten Packung folgende Anlagen schicken:

1) einen Scheck oder Zahlungsanweisung über £10 (für Porto und Verpackung),

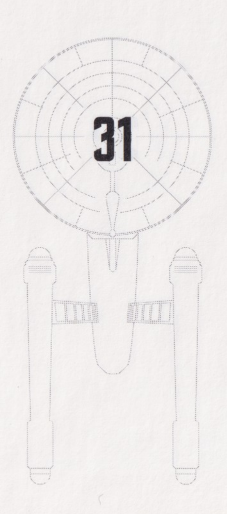
2) eine kurze Beschreibung des Defektes,

3) die Originalquittung oder Adresse des Händlers und

4) ihre Adresse.

Wir empfehlen Ihnen das Einschreibeverfahren. Schicken Sie ihre Sendung an:

WARRANTY REPLACEMENTS
INTERPLAY PRODUCTIONS LIMITED
THE BARN ST JOHN'S YARD
MAIN ROAD FYFIELD
OXON OX13 5LN
ENGLAND



GRUNDREGELN FÜR COMPUTERSPIELER

* Spielen Sie nie, wenn Sie müde sind. Legen Sie nach jeder Stunde Spielzeit eine Pause ein.

* Halten Sie Abstand vom Bildschirm, möglichst mindestens drei Meter.

* Spielen Sie in gut erleuchteten Räumen.

* Reduzieren Sie die Bildschirmhelligkeit, um den Kontrast zu verstärken.

* Benutzen Sie einen möglichst kleinen Bildschirm.

Diese Tips sollen Ihnen dabei helfen, mehr Freude am Spiel zu haben und optimale Leistungen zu erzielen.

Lediglich 15.000 Menschen in Großbritannien und Nordirland sind photosensible Epileptiker (empfindlich gegen flackernde Lichter). Dies sind die einzigen Personen, bei denen Computer- und Videospiele eine epileptische Reaktion auslösen können.

DENKEN SIE DARAN, DASS COMPUTER- UND VIDEOSPIELE SPASS MACHEN SOLLEN.

Herausgegeben vom Verband der Unterhaltungssoftware-Herausgeber Europas (European Leisure Software Publishers Association)

Station Road, Offenham, Nr. Evesham,
Worcestershire, WR11 5LW, GB

Tel: +44 (0)386 830642
Fax: +44 (0)386 830693

Generalsekretär: Roger Bennett

